KONAMI

取扱説明書

振動パック対応

RZ007-J1

NINTENDO64

NUS-NGAJ-JPN



GENERATION OF ARTS, SPEED AND POWER

G.A.S.P!! Fighters' NEXTream

KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA

このたびは任天堂"NINTENDO 64"専用ソフト『G. A. S. P!! ～Fighters' NEXTream～』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠ 警　告

●疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。

●ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠ 注　意

●健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。

●長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合

⚠ 警　告

●頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。

●指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。

●振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

GENERATION OF ARTS, SPEED AND POWER

G.A.S.P!!™

Fighters' NEXTream

CONTENTS

NINTENDO 64 コントローラについて

コントローラ各部の名称とセレクト画面の操作



STARTボタン

L トリガーボタン

R トリガーボタン

✚字キー
カーソルの移動

Ⓒボタンユニット
使用しません

Ⓐボタン
決定
次の画面に進む

3Dスティック
使用しません

Ⓑボタン
キャンセル
前の画面に戻る



コントローラパック用コネクタ

Z トリガーボタン
使用しません

● 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

コントローラの接続について

- コントローラは必ず電源を入れる前に接続してください。
  (電源を入れた状態でコントローラを接続しても操作することはできません。)
- 1人でプレイする時はコントローラコネクタ1に、2人で対戦する時はコントローラコネクタ1と2に接続してください。
- 2人で対戦する時は別売の「コントローラブロス」が必要です。

コントローラの握りかた

このゲームは、コントローラをファミコンポジションで握って操作します。

【✚字キー操作】

ファミコンポジション



コントローラパックについて

コントローラパック(別売)を使用すると、データのセーブ、ロードができます。
このゲームは1P～4Pどのコントローラに接続されたコントローラパックでも、データをセーブ、ロードすることができます。

- エディットデータは緑色、システムデータはオレンジ色で表示されます。

【エディットデータ】

→エディットモードで作成したキャラクターのデータがセーブできます。

★セーブするには2ページ必要です。→P.23

【システムデータ】

→オプションモードで変更した設定内容、ランキングに登録された内容がセーブできます。
(オプションモードで「AUTO SAVE」をONに設定すると自動的にセーブします。)

★セーブするには9ページ必要です。→P.32

- その他のモードはセーブすることができません。

コントローラパックメニューについて

コントローラパックのセーブデータを見ることができます。また、不要になったデータを削除することもできます。



コントローラパックをコントローラに接続します。スタートボタンを押しながら本体の電源を入れると、コントローラパックメニュー画面が表示されます。

- セーブされているゲームのデータ、コントローラ、コントローラパックの接続状況が確認できます。

不要になったノート(セーブファイル)の削除



コントローラパックメニュー画面で、削除したいデータに✚字キーでカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。削除確認画面で「はい」を選び、Ⓐボタンで削除できます。

- 一度削除したデータは元に戻らなくなりますので、十分にご注意ください。

コントローラパック使用上のご注意

- コントローラパックを接続しないままゲームを始めると、ゲームは楽しめますがセーブすることはできません。その場合、本体の電源を切るとデータは失われてしまいますのでご注意ください。
- セーブ中は、コントローラパックを抜き差ししないでください。データが消失する恐れがあります。
- コントローラパックの使用に関しては、コントローラパック付属の説明書をよく読んで正しい使用方法でお使いください。

振動パックについて

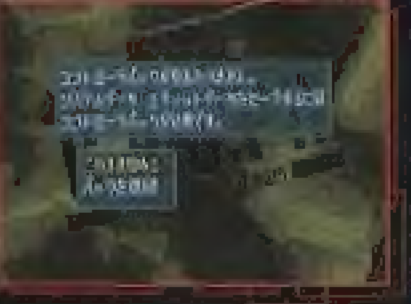
このゲームは振動パック(別売)対応です。

振動パックをコントローラに装着してプレイすると、キャラクターの受けた衝撃などに対応してコントローラが振動し、よりリアルなプレイが楽しめます。

- 振動パックは2Pバトルにも対応しています。両方のコントローラに振動パックを装着してお楽しみください。

装着時のセーブ(ロード)について

振動パックを装着したままゲームを始めると、ゲームは楽しめますがデータのセーブ、ロードはできません。画面の指示に従ってコントローラパックに差し替えるか、空いているコントローラ2P～4Pにコントローラパックを接続してからセーブ、ロードしてください。



対戦プレイの場合は、どちらか片方の振動パックをコントローラパックに差し替えるか、空いている3P、4Pコントローラにコントローラパックを接続するとセーブ、ロードすることができます。

セーブ、ロード終了後、再び振動パックを装着すると、振動パック対応のリアルなプレイが楽しめます。

- ゲーム中は振動パックを抜き差ししないでください。

振動パック使用上のご注意

- 振動パックは本体の電源が入ったままでも抜き差しできますが、取り扱いには十分注意してください。
- 振動パックの使用に関しては、振動パック付属の説明書をよく読んで正しい使用方法でお使いください。
- 乾電池の取り扱いには十分注意してください。

エラーメッセージについて

■「コントローラパックが見あたりません。システムデータ エディットデータをセーブするにはコントローラパックが必要です。」

コントローラパックが接続されていません。このままでもゲームはできますが、セーブすることはできません。その場合、本体の電源を切るとデータは失われてしまいますのでご注意ください。

■「つながっているコントローラパックはデータをセーブするばしょが足りません。」
「システムデータをセーブするには 9ページ必要です。
エディットデータをセーブするには 2ページ必要です。」

コントローラパックの空き容量が足りないために、セーブすることはできません。新しいコントローラパックに差し替えるか、コントローラパックメニュー画面で不要なノートを削除してください。

■「空きページがありません。」

コントローラパックにデータをセーブできるだけの空き容量が足りない場合に表示されます。新しいコントローラパックに差し替えて、「パックを交換」を選んでください。

■「コントローラパックが見つかりません。」

セーブ、ロード、コピーなどの操作中にコントローラパックを抜き差しした場合に表示されます。操作中は絶対にコントローラパックを抜き差ししないでください。

■「データがこわれています。」

ロードしたシステムデータやエディットデータの内容が壊れている場合に表示されます。壊れたデータを削除して、新しくデータを作成してください。

■「コントローラパックのエラーです、接続をかくにんしてください。」

コントローラパックが正しく接続されているか確認してから、「つなぎなおす」を選んでください。何度もこのメッセージが表示される場合は、コントローラパックが壊れている可能性があります。「しゅうふく」を選ぶと直る場合もありますが、内容が消えてしまう恐れがあります。新しいコントローラパックと取り替えることをおすすめします。

■「コナミのデータ以外は操作できないきまりです。」

パックメニュー画面で、コナミのゲーム以外のゲームデータを操作しようとした時に表示されます。

STORY

若干18才で「天才格闘少年」という異名を持つ氷室 魁。
中国拳法界で名声を欲しいままにしながらも
おごることなく、日々努力し続ける彼の元に、
ある日一通の手紙が届いた。
差出人は、「大神 霊爾」
格闘界の頂点を目指す者なら一度は耳にしたことのある
伝説の格闘家。

「私に挑戦する勇気のある者、私を倒す自信のある者達、
かかって来なさい、
いつでも相手になってさしあげましょう。
ただし、私と闘えるのはただ1人。
この死闘に勝ち残った者だけが、
私に挑戦する資格を与えられるのです。」

その昔、あまりの強さから伝説とまでうたわれ、
闘いを挑む者は少なくなかった。
しかし、突如彼は歴史から姿を消してしまうのであった。
伝説を残して・・・

その伝説の格闘家が、何故急にこんな手紙を送ってきたのか
魁には知る由もなかった。
そして手紙はリン、瀬里奈、勇馬、美樹、薫、狂也の元にも届いていた。

皆、闘う理由は違えど、最強を目指す格闘家の本能と野望に導かれ、
闘いの渦中に入り込んでいくのであった。



ゲームの始め方

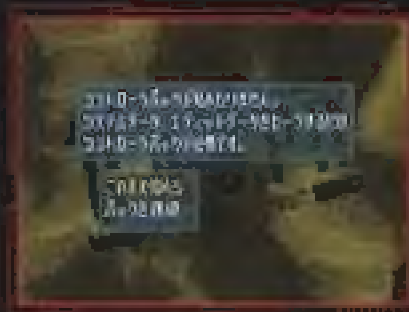
カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、コントローラの接続、コントローラパック(別売)の装着を確認してから、電源を入れてください。

1 タイトル画面

デモの後、タイトル画面が表示されます。スタートボタンを押すと、コントローラパックが装着されているか自動的にチェックします。装着されている場合はゲームセレクト画面に進みます。



コントローラパックが装着されていない場合は、メッセージが表示されますので、コントローラパックを正しく装着して、「パックを接続」を選んでください。装着しないで始める場合は、「このまま始める」を選んでください。



- コントローラパックを装着しないでゲームを始めた場合、本体の電源を切るとデータは失われてしまいますのでご注意ください。

2 ゲームセレクト

プレイしたいモードを✚字キーで選び、Ⓐボタンで決定してください。各モードに進みます。



1P BATTLE 1Pモード ▶ [illegible]

最強の格闘家を目指して、8人の格闘家と闘います。

VS BATTLE 2P対戦モード ▶ [illegible]

2P対戦プレイが楽しめます。

TEAM BATTLE 1P (チームバトル1P) ▶ [illegible]

好きなキャラクターを3人選んでチームを組み、闘います。

TEAM BATTLE VS チームバトルモード 2P対戦 ▶ [illegible]

好きなキャラクターを3人ずつ選び、チームバトルの対戦プレイが楽しめます。

TAG BATTLE タッグバトルモード ▶ [illegible]

2人まで仲間を増やしてタッグを組み、闘います。

EDIT MODE エディットモード ▶ [illegible]

オリジナルキャラクターを作り、トレーニングで育てることができます。

PRACTICE プラクティスモード ▶ [illegible]

好きなキャラクターを選び、技を練習することができます。

RECORD レコード ▶ [illegible]

各種ランキング・対戦記録を見ることができます。

OPTION オプション ▶ [illegible]

ゲーム中の各設定を変更できます。

PDA MENU PDAメニュー ▶ [illegible]

データのコピー、削除、移動、ロード、セーブができます。

プレイヤーの基本操作

試合中のプレイヤーの基本操作です。オプションモードでボタンの設定を変更できます。
操作方法は、プレイヤーが右向きの場合の設定です。

オプションについて→P.32

L トリガーボタン
タッグバトルモード
チームバトルモードで
使用します

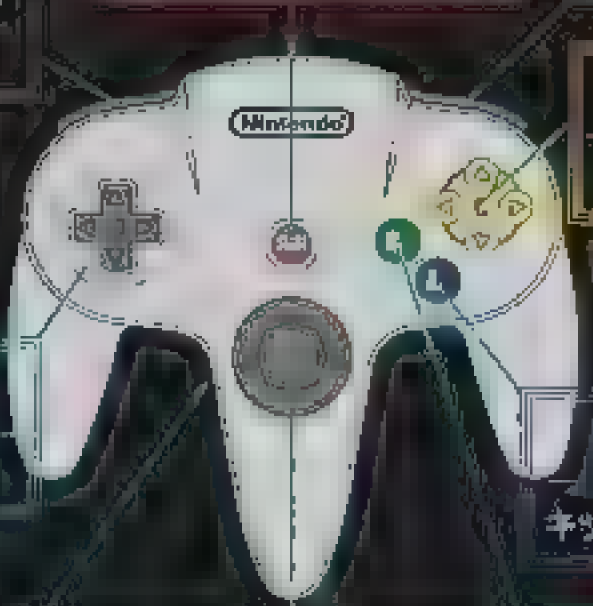
タッグバトルモード→P.20
チームバトルモード→P.18

STARTボタン
メニュー画面の表示

R トリガーボタン
ガード（G）

●ボタンユニット
スウェー/横移動（S）

●ボタンユニットの入力は、どのボタンでも可能です。



✚字キー
移動

●ボタン
キック/⬇＋●で下段キック(K)

Z トリガーボタン
使用しません

3Dスティック
使用しません

●ボタン
パンチ/⬇＋●で下段パンチ(P)

✚字キー



ジャンプ
長めに入れると大ジャンプ

後ジャンプ

前ジャンプ

後退
2回入れると後方ダッシュ

前進
2回入れるとダッシュ、入れ続けると走ります。

しゃがみ後退

しゃがみ前進

しゃがみ

共通操作について

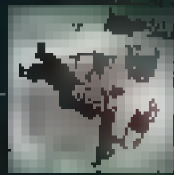
各キャラクター共通の操作を紹介します。操作方法は、プレイヤーが右向きの場合の設定です。

● ＋はボタン同時押しです。●ボタンユニットの入力は、どのボタンでも可能です。

● キャラクター紹介→P.36

投げ

(接近して)●＋R／P+G



三角飛び

※壁を背にした状態で ⬉



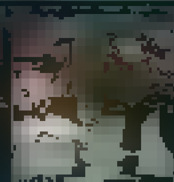
スウェー

●＋←／S＋←



避け

●＋→／S＋→



受け身(飛ばされた時)

●連打／S連打



画面奥に移動

●＋↑／S＋↑（↑↑でダッシュ）



画面手前に移動

●＋↓／S＋↓（↓↓でダッシュ）



挑発

R＋●, ●＋●, ●＋●／
G+S, K+S, P+S



ダウンしたときは

体力回復

●連打／S連打

時間短縮

●連打／P連打 or 十字キー連打

足の組みかえ

R＋→→ or R＋←←／G＋→→ or G＋←←

前転／後転起き

←＋ボタン連打 ※どのボタンでも可



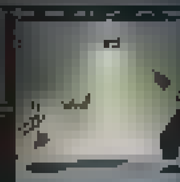
横転起き

R連打／G連打



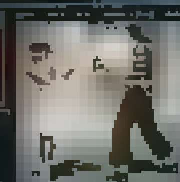
ヘッドスプリング

↑＋ボタン連打 ※どのボタンでも可



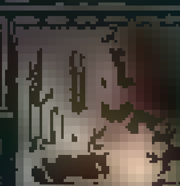
起きあがり攻撃

●連打／K連打



ダウン攻撃(相手がダウン中)

↑＋●／↑＋P



画面の見方

試合中の画面

ラウンドタイム

キャラクター名



体力ゲージ

ファイトカウント

トータルタイム　クリアステージ

体力ゲージ	ダメージを受けるごとにゲージが減り、先に相手のゲージをなくした方が勝者となります。
キャラクター名	現在闘っているキャラクターの名前が表示されます。
ラウンドタイム	残り時間が表示されます。0になると1ラウンド終了です。 (タイムはオプションモードで変更できます。→P.32)
ファイトカウント	1ラウンド勝つごとに緑色に点灯します。先にマークが全て緑色に点灯した方が勝者となります。 (ラウンド数はオプションモードで変更できます。→P.32)
クリアステージ	現在のステージ数です。
トータルタイム	今までに闘った全試合のトータル時間です。

メニュー画面



試合中にスタートボタンでメニュー画面が表示されます。
十字キー↑↓で項目を選び、●ボタンで決定します。

CONTINUE
⇒試合に戻ります。

RESET
⇒試合を終了してタイトル画面に戻ります。

COMMAND LIST
⇒使用中のキャラクターのコマンドリスト画面が表示されます。

コマンドリスト画面



使用中のキャラクターが持っている技のコマンド表を見ることができます。
十字キー←→で画面が左右に、↑↓で画面が上下にスクロールします。●ボタンでメニュー画面に戻ります。

● 画面上のボタン表記は、P(パンチ)、K(キック)、G(ガード)です。

アクティブ・オブジェクトシステムについて

「アクティブ・オブジェクトシステム」とは、従来の素手での格闘に加え、フィールド内にある様々な仕掛けや障害物を利用して相手を追いつめたり、ダメージを与えたりと、戦略性の高い闘いを可能にした新システムです。

岩、車など

フィールド内にある岩や車を利用して、相手に大ダメージを与えたり、相手を押しつけて動きを封じることができます。



壁、柱など

壁や柱を使って三角飛びなどの攻撃を仕掛けたり、相手の動きを封じることができます。また、ステージによっては壁の向こう側にも空間があり、壊して新しいフィールドを広げることができます。



古タイヤ、段ボールなど

古タイヤや段ボールの山は弾力性があり、受けたダメージを軽減してくれます。タイヤの位置を計算して、タイヤを背に闘うなどの戦略を立てると有利です。



水

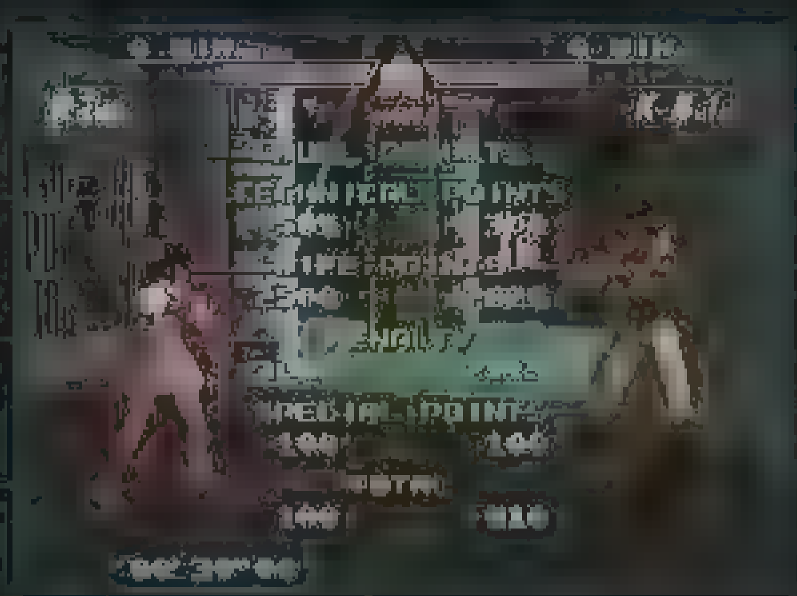
床に水がたまっている所は相手から受けたダメージを軽減してくれますが、水の深い所は体力の回復ができません。



ルールについて

- 試合は規定ラウンド数を先取した方が勝者となり、次の試合へ挑戦できます。
- 制限時間内に相手の体力ゲージを0にするか、リングアウトさせると1ラウンド獲得となります。
- 引き分けは一切ないものとし、タイムオーバー、ダブルK.O.などの場合は試合内容によって勝敗が決定します。試合内容については、下記の点などが判定基準となります。

残り体力
ヒットした回数
使用した技の種類
試合に対する姿勢（積極的、消極的など）



テクニカルポイント	試合内容によって加算されるポイント
ライフポイント	残り体力によって加算されるポイント
ペナルティ	試合内容によって減点されるポイント
スペシャルポイント	テクニカルポイント以外のボーナスポイント
トータル	全てのポイントを加算したトータルポイント

伝説の格闘家「大神 霊青」を倒して最強の格闘家となるために、8人の格闘家達と闘います。

1 キャラクターセレクト



キャラクターの中からプレイしたいキャラクターを選び、●ボタンで決定してください。次に対戦したいキャラクターを選び、●ボタンで決定してください。

キャラクター紹介→P.38

2 ゲームスタート



キャラクターのデモ画面が表示され、試合が始まります。

● 1Pモードのプレイ中に、使用していないコントローラのスタートボタンを押せば乱入できます。この場合、勝利した方が1Pモードを引き継ぎプレイすることになります。

2P対戦モードについて→P.17

試合終了



試合終了後、プレイヤーが勝った場合は、次の試合へ挑戦できます。

● 2試合目以降の対戦相手は選ぶことができません。



プレイヤーが負けた場合は、コンティニューカウントが表示されます。カウントが0になる前にスタートボタンを押せば、コンティニューできます。カウントが0になるとゲームオーバーとなり、タイトル画面に戻ります。

● コンティニューは無制限です。

[illegible]

2人で対戦プレイが楽しめます。

1 キャラクターセレクト

キャラクターの中からプレイしたいキャラクターを選び、●ボタンで決定してください。

キャラクター紹介→P.36



2 ステージセレクト

プレイするステージを選び、●ボタンで決定してください。



3 [illegible]

キャラクターのデモ画面が表示され、試合が始まります。



試合終了

試合終了後、プレイヤーセレクト画面に戻ります。続けて対戦を楽しむ場合は、キャラクターとステージを選んでください。対戦モードを終了する場合は、●ボタンでゲームセレクト画面に戻ります。



チームバトルモードについて

好きなキャラクターを3人選んでチームを組み、闘います。

TEAM BATTLE VS COM: コンピュータ相手に3対3のチームバトルが楽しめます。
TEAM BATTLE VS 2P: 3人ずつ選び、3対3の対戦プレイが楽しめます。

1 プレイヤーセレクト



プレイしたいキャラクターを3人選び、●ボタンで決定してください。

●キャラクター紹介→P.36

2 ステージセレクト



プレイするステージを選び、●ボタンで決定してください。

3 ゲームスタート



キャラクターのデモ画面が表示され、試合が始まります。

試合終了

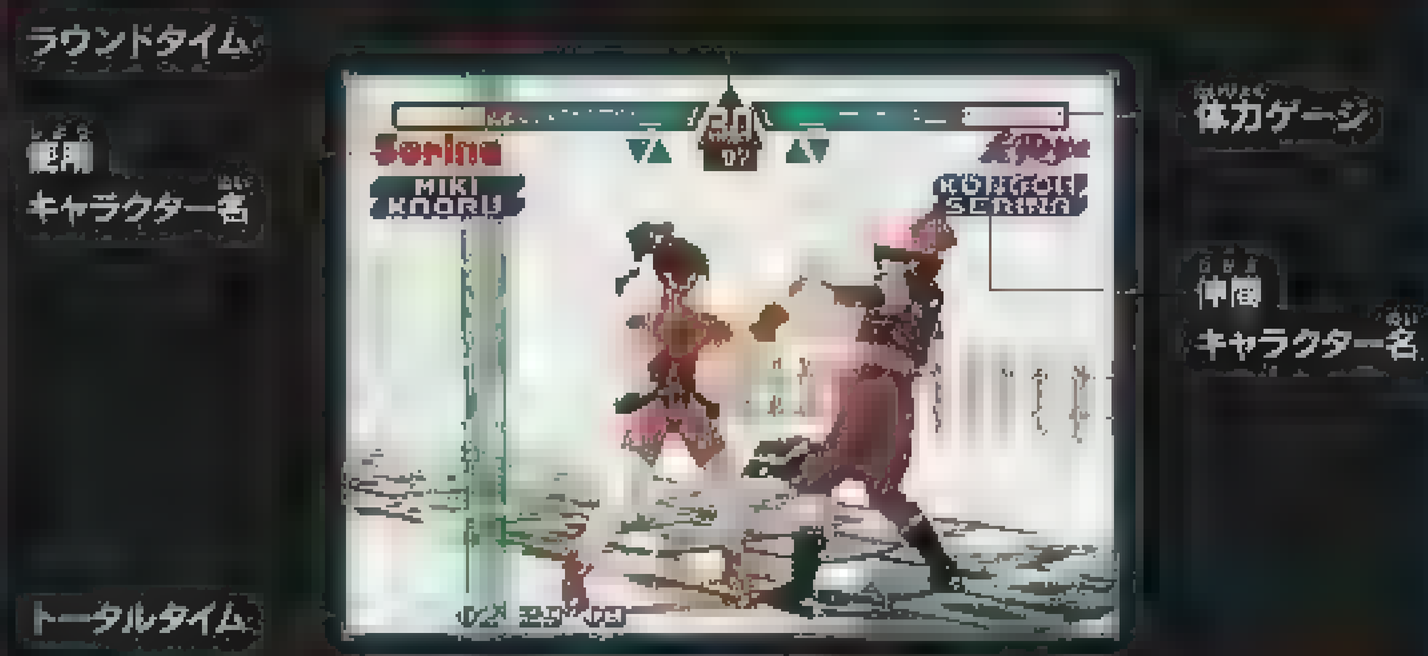


試合終了後、プレイヤーセレクト画面に戻ります。続けて対戦を楽しむ場合は、キャラクターとステージを選んでください。チームバトルモードを終了する場合は、●ボタンでゲームセレクト画面に戻ります。

ルール

- 試合は両チーム1対1で闘い、体力ゲージは3人で共有します。
- 試合中に他の仲間と交代できます。
- 制限時間内に相手の体力ゲージを0にするか、リングアウトさせると1ラウンド獲得となります。
- 引き分けは一切ないものとし、タイムオーバー、ダブルK.O.などの場合は試合内容によって勝敗が決定します。

画面の見方



交代の仕方

試合中にLトリガーボタンで交代するキャラクターを選びL+Rトリガーボタン同時押しで交代します。



- 新しい仲間に交代しても体力ゲージは回復しません。
- 交代しないで1人で闘うことも可能ですが、その場合闘っているキャラクターの体力ゲージが無くなると、仲間がいても試合終了になります。
- 一度交代した仲間を再びその試合に出すことはできません。

仲間を増やしてタッグを組み、格闘家達と闘います。最強の格闘家「大神 霊斎」を倒すことが最終目的です。

1 プレイヤーセレクト

プレイしたいキャラクターと対戦相手を選び、●ボタンで決定してください。



● 一度倒した相手は選ぶことができません。

★ キャラクター紹介→P.36

2 ステージセレクト

プレイするステージを選び、●ボタンで決定してください。



3 ゲームスタート

キャラクターのデモ画面が表示され、試合が始まります。



タッグバトルモードの進め方

試合終了後、条件を満たしていればメッセージが表示されます。仲間にする場合は「YES」を選び、●ボタンで決定してください。



● 増やせる仲間は2人までです。
● 試合中は体力ゲージを3人で共有します。仲間が増えてもゲージは変わりません。

「NO」を選ぶと、仲間をつくらずにゲームを進めます。

● 最後まで仲間をつくらずに1対1で対戦を楽しむこともできます。

ルール

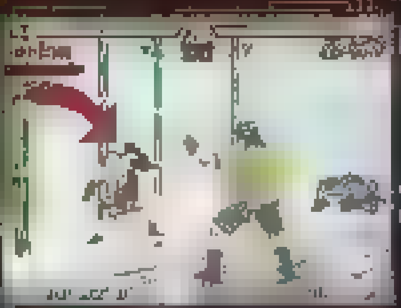
■仲間にしたい相手と規定ラウンド数を闘います。仲間になるかどうかは、下記の点などが判定基準となります。

残り体力
ヒットした回数
使用した技の種類
試合に対する姿勢（積極的、消極的など）
キャラクター同士の相性

■試合内容が一定条件を満たさなかった場合は、仲間にすることができません。
■上記の基準以外にも、仲間にできる条件はいろいろあります。闘いの上で見つけてください。

交代の仕方

試合中にトリガーボタンで交代するキャラクターを選び、L＋Rトリガーボタン同時押しで交代します。



○新しい仲間に交代しても体力ゲージは回復しません。
○交代しないで1人で闘うことも可能ですが、その場合闘っているキャラクターの体力ゲージが無くなると、仲間がいても試合終了になります。
○一度交代した仲間を再びその試合に出すことはできません。

仲間の入れ替え

すでに仲間が2人いる場合、それ以上仲間を増やすことはできません。新しく仲間にしたい相手がいる時は、今の仲間と入れ替えてください。



新しく仲間にしたい相手からメッセージがあった場合、確認画面で「入れ替え」を選び、●ボタンで決定してください。次に、入れ替える仲間を選び、●ボタンで入れ替わります。

キャラクターを作成してトレーニングを積み、技を覚えることができます。
実力が認められると、他のモードに参加できるようになります。

1

✚字キー←→でメニューを選び、●ボタンで決定します。
初めてプレイする場合や新しくキャラクターを作成する場合は「CHARACTER」を選んでください。



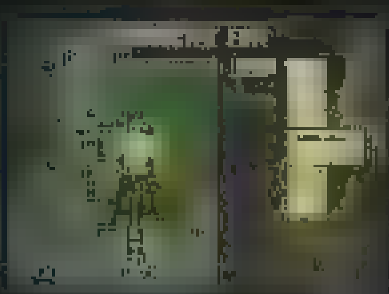
前回の続きから始める場合は、コントローラにコントローラパックを接続して、「TRAINING」を選んでください。

トレーニングの始め方→P.24

2

性別、髪型、顔、身体、身長、体型、髪の色、肌色、服の色、名前を設定します。
✚字キー↑↓で項目を選び、←→でタイプを選びます。

- L トリガーボタンを押すとキャラクターを左に、R トリガーボタンを押すとキャラクターを右に回転させることができます。もう一度押すと、正面で止まります。
- ●ボタンを押すとエディットキャラクターの声が聞けます。

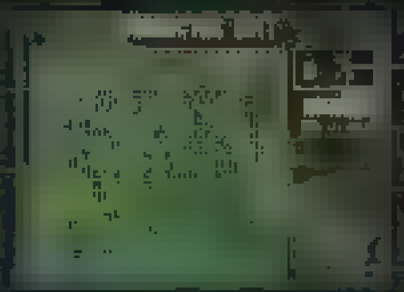


全ての設定が終われば、「終了」を選んでください。エディットモードセレクト画面に戻ります。

- キャラクターを作成しても、トレーニングを積んで認められるようになるまでは他のモードで使用することはできません。→P.27

3

キャラクターの名前を入力します。
十字キーでカーソルの移動、●ボタンで文字の決定、●ボタンで文字のキャンセル、R トリガーボタンで空白、L トリガーボタンで文字の削除です。入力が終われば、『終了』を選んでください。キャラクターエディット画面に戻ります。



セーブについて

コントローラパックを使用して、新しく作成したキャラクターのデータ、トレーニング経過、覚えた技のデータ等をセーブすることができます。
1つのノートに登録できるオリジナルキャラクターは1人です。



十字キー←→で空いているノートを選び、●ボタンで決定します。確認のメッセージが表示されますので「YES」を選び、●ボタンでセーブします。セーブが終われば、「終了」を選んでください。
この時すでにデータのセーブされているノートを選ぶと、データを書きかえてしまいます。書きかえたくない場合は、空いているノートを選んでください。

トレーニングの始め方

トレーニングは通常の試合と同じ形式で1ラウンド闘います。試合に勝ち、経験を積むことによって技が伝授されます。相手によって技は異なりますので、修得したい技などを考えてトレーニングしてください。

1

✚字キーでロードするノートを選び、●ボタンで決定します。確認のメッセージが表示されますので「YES」を選び、●ボタンで決定します。ロードが終われば、「終了」を選んでください。



2

技を伝授してもらいたい相手を選び、●ボタンで決定してください。

● エディットキャラクターを選ぶことはできません。



3 ステージセレクト

プレイするステージを選び、●ボタンで決定してください。



4 トレーニングスタート

キャラクターのデモ画面が表示され、トレーニングが始まります。



基本動作について



作成したエディットキャラクターは、上下段パンチ、キックしか持っていない状態からスタートします。トレーニングで最初に闘った相手に基本動作を伝授してもらい、起き上がり攻撃、基本攻撃などが使用可能になります。
2回目からはトレーニングで得た経験に応じて技が伝授されます。

技の修得について→P.26

メインゲームへの参加

トレーニングモードで経験を積んでいくうちに実力を認められ、他のモードに参加できるようになります。参加可能キャラクターのデータがセーブされているコントローラパックをコントローラに装着し、各モードのプレイヤーセレクト画面でスタートボタンを押すと、パックメニュー画面に進みます。

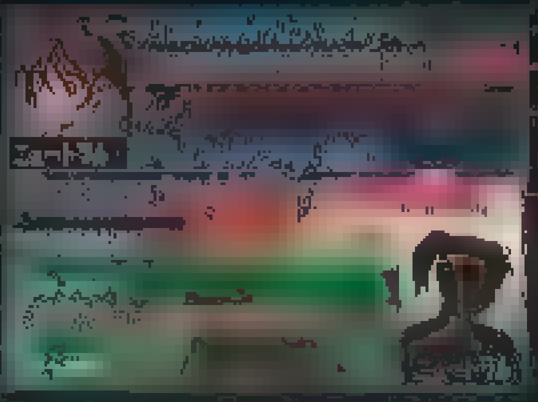


参加できるキャラクターは、名前の後ろに★マークがついていますので、十字キーで選び、Ⓐボタンで決定してください。エディットキャラクターのデータがロードされ、試合に参加できます。

- エディットキャラクターは同時に最大6人まで参加できます。
- 他のモードに参加できるようになってからも、エディットモードのトレーニングで技を覚えることができます。
- エディットキャラクター同士で対戦する場合も、同じ要領で選んでください。この場合、1つのコントローラパックから1P、2P両方にデータをロードすることができます。

技の修得について

トレーニング終了後、相手が持っている技の全コマンドリストが表示されますので、✚字キー⇐⇒でニュートラル攻撃、ジャンプ攻撃を切り替え、⇑⇓で技を選び●ボタンで決定すると、その技を修得できます。
この時、Lトリガーボタンを押しながら✚字キーで選ぶと、修得できる技だけを選ぶことができます。



前の技名

選択中の技名、コマンド

次の技名

修得している技のコマンドリスト

スタートボタンを押しながら✚字キーで技を選ぶと、技の説明が表示されます。



技名

技の攻撃属性

選んだ技が連続技の場合、前につながる技名が表示されます。

以前修得した技とコマンドが同じ技を選んだ場合、前の技が使えなくなります。書きかえる場合は「YES」を選び、書きかえない場合は「NO」を選び、他の技を選んでください。

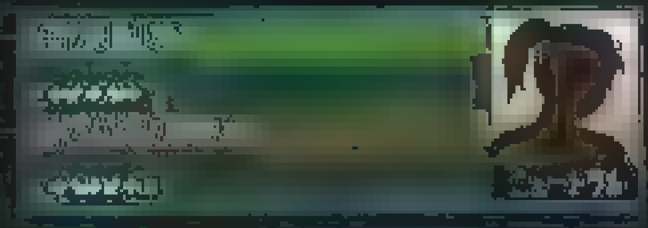


技伝授画面でトリガーボタンを押すと、伝授技のコマンドリストと修得している技のコマンドリストの表示が切り替わります。

修得している技のコマンドリストでは、いらなくなった技を削除することができます。
十字キー⬅➡でニュートラル攻撃、ジャンプ攻撃を切り替え、⬆⬇で技を選び●ボタンで決定すると、上の段の技を削除できます。

削除する技

次の技名



初めに修得した基本技は削除することができません。
連続技の一部の技を削除すると、選んだ技からつながる技も削除されてしまいます。削除しない場合は「NO」を選んでください。

修得画面の終わり方

技を修得しないで次に進む場合は●ボタンでキャンセル。
技を修得してから次に進む場合は技を選んで●ボタンで決定してください。



確認画面が表示されます。続けてプレイする場合は「YES」を選ぶと同じ相手、同じステージでトレーニングを続けます。「NO」を選ぶとセーブの確認メッセージが表示されますので、セーブして終わる場合は「YES」を選んでください。バックメニュー画面に進みます。セーブしないで終わる場合は「NO」を選んでください。プレイヤーセレクト画面に戻ります。



各キャラクターの技を練習することができます。
● このモードは1人プレイ専用です。

1 [illegible]

キャラクターの中から練習したいキャラクターと相手キャラクターを選び、●ボタンで決定してください。

キャラクター紹介→P.36



2 [illegible]

練習するステージを選び、●ボタンで決定してください。



3 [illegible]

キャラクターのデモ画面が表示され、練習が始まります。



画面の見方

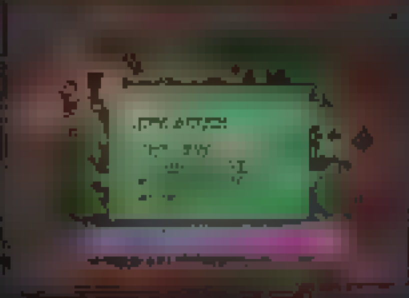


ATTACK　攻撃の種類
DAMAGE　相手に与えたダメージ/技のダメージ
HIT　ヒット数
TOTAL　トータルダメージ

使用ボタン

メニュー画面について

練習中にスタートボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。
十字キー↑↓で項目を選び、●ボタンで決定します。



CONTINUE
→練習に戻ります。

CPU ACTION
→練習相手（CPU）の基本ポーズを設定します。

CPU LEVEL
→練習相手（CPU）の強さを設定します。

COMMAND LIST
→各キャラクターのコマンドリスト画面が表示されます。

PLAYER SELECT
→使用中のキャラクターの変更ができます。

EXIT
→練習を終了してタイトル画面に戻ります。

コマンドリスト画面

使用中のキャラクターが修得している技のコマンド表を見ることができます。
十字キー←→で画面が左右に、↑↓で画面が上下にスクロールします。●ボタンでメニュー画面に戻ります。



画面上のボタン表記は、P（パンチ）、K（キック）、G（ガード）、S（スウェー）です。

各項目ごとの成績を見ることができます。
✚字キー⬆⬇で項目を選び、●ボタンで決定してください。
各ランキング画面に進みます。



BEST TIME RANKING

トータルプレイ時間の最短記録を表示します。
✚字キー⬅➡で項目を選び、各ランキング画面に進みます。
● Lトリガーボタンで項目を順に送り、Rトリガーボタンで逆送りすることもできます。



1P BATTLE

→1Pモードの最短記録を表示します。

[illegible]

→タッグバトルモードの最短記録を表示します。

BEST PLAY RANKING

ゲーム中に出した技の合計ポイントを表示します。
✚字キー⬅➡で項目を選び、各ランキング画面に進みます。
● Lトリガーボタンで項目を順に送り、Rトリガーボタンで逆送りすることもできます。



1P BATTLE

→1Pモードの技ポイント記録を表示します。

[illegible]

→タッグバトルモードの技ポイント記録を表示します。

●「BEST TIME RANKING」、「BEST PLAY RANKING」に登録されるには、オプションモードの「GAME LEVEL」、「ROUND TIME」、「FIGHT COUNT」が初期設定でなければなりません。

オプションモードについて→P.32

VS RECORD



2P対戦プレイの各キャラクター別対戦成績を表示します。
✚字キーでキャラクターを選び、VSレコード画面に進みます。
※エディットキャラクターの成績は表示されません。

各キャラクターと対戦した時の獲得ポイントを表示します。
✚字キーで他のキャラクターのVSレコード画面を見ることができます。
※L、Rトリガーボタンで他のキャラクターの画面を見ることもできます。

SELECT

W-RATE



成績表

SELECT	通算使用回数
W-RATE	勝率
NAME	対戦相手
WIN	通算勝ち回数
LOSE	通算負け回数
POINT	通算対戦平均ポイント

ゲーム中の各設定を変更できます。
十字キー↑↓で項目を選び、←→で設定を変更します。
全ての設定が終われば、「EXIT」を選んでください。ゲームセレクト画面に戻ります。



赤文字が初期設定です。

〈GAME LEVEL〉
⇒対コンピュータ戦での難易度を変更します。
（VERY EASY　EASY　NORMAL　HARD　VERY HARD　EXPERT）

〈HANDICAP〉
⇒対戦時のハンディキャップを変更します。（1～5～9）
● 数字が大きくなるほど有利になります。

〈ROUND TIME〉
⇒1ラウンドの試合時間を変更します。（15秒、[illegible]、45秒、60秒、NO LIMIT）

〈[illegible]〉
⇒1試合の勝利回数を変更します。（1～2～5）

〈KEY SETTING〉
⇒操作ボタンの設定を変更します。→P.33
「PUSH BUTTON」を選び、●ボタンでキーセッティング画面が表示されます。

〈AUTO LOAD〉
⇒設定をONにすると、電源を入れた時やリセットした時にシステムデータをオートロードします。（ON / OFF）

〈AUTO SAVE〉
⇒設定をONにすると、オプション項目を変更した時や、ランキングに登録された時にシステムデータをオートセーブします。（ON / OFF）

〈BACK UP MENU〉
⇒バックメニュー画面を表示します。→P.33
「PUSH BUTTON」を選び、●ボタンでバックメニュー画面が表示されます。

〈SOUND OPTION〉
⇒サウンドオプション画面を表示します。→P.33
「PUSH BUTTON」を選び、●ボタンでサウンドオプション画面が表示されます。

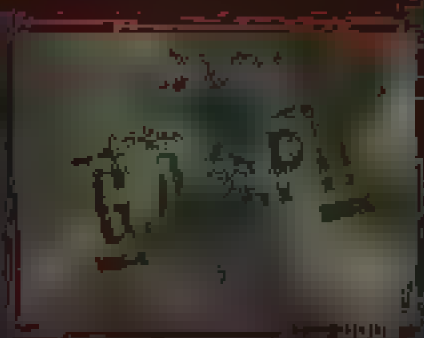
KEY SETTING画面

✚字キー⬅➡で使用したいキー配列を選びます。
「FREE SETTING」を選んだ場合は、変更したいボタンを押しながら✚字キー⬆⬇で変更できます。
スタートボタンでオプション画面に戻ります。



SOUND OPTION画面

✚字キー⬆⬇で項目を選び、⬅➡で設定を変更できます。
全ての設定が終われば、「EXIT」を選んでください。オプション画面に戻ります。



OUT PUT
⇒ゲーム中の音楽をステレオ、モノラル、オフに設定します。

BGM TEST
⇒ゲーム中の音楽を聴くことができます。

PAK MENU画面

オプションで変更したシステムデータのセーブ、ロードができます。
全ての設定が終われば、「終了」を選んでください。オプション画面に戻ります。



パックメニューについて⇒P.34

⇒システムデータをロードします。

⇒システムデータをセーブします。

コントローラパック、振動パックの接続状況を見たり、データのセーブやロード、ノートのコピー、削除、移動することができます。

L、Rトリガーボタンでシステムデータ、エディットデータを選びます。十字キー←→で項目を選び、●ボタンで決定してください。

- コナミのゲーム以外のノートは操作することはできません。
- コントローラパックについて→P.3



メッセージ

「コピー」アイコンを選び、●ボタンで決定します。

十字キーでコピーするノートを選び、●ボタンで決定します。次にコピー先のノートを選び、●ボタンで決定します。

- 別のコントローラパックにコピーする場合は、十字キーで空きのあるコントローラパックを選び、●ボタンでコピーできます。
- 同じコントローラパック内にコピーできるのは、エディットデータのみです。



確認のメッセージが表示されますので「YES」を選び、●ボタンでコピーできます。

「消す」アイコンを選び、●ボタンで決定します。

十字キーで削除したいノートを選び、●ボタンで決定します。

- 一度削除したデータは元に戻らなくなりますので、十分にご注意ください。



確認のメッセージが表示されますので「YES」を選び、●ボタンで削除できます。

「移動」アイコンを選び、●ボタンで決定します。

✚字キーで移動したいノートを選び、●ボタンで決定します。

次に移動先のノートを選び、●ボタンで決定します。

別のコントローラパックに移動する場合は、✚字キーで空きのあるコントローラパックを選び、●ボタンで移動できます。

同じコントローラパック内に移動できるのは、エディットデータのみです。



確認のメッセージが表示されますので「YES」を選び、●ボタンで移動できます。

「ロード」アイコンを選び、●ボタンで決定します。

✚字キーでロードするノートを選び、●ボタンで決定します。

エディットモードで作成したキャラクターは、他のモードに参加できるようになるまでは、エディットモード以外でロードすることはできません。

各モードのプレイヤーセレクト画面でスタートボタンを押すと、パックメニュー画面に進みます。他のモードに参加できるようになったエディットキャラクターは、名前の後ろに★マークがついています。



✚字キーで選び、●ボタンで決定すると、ロードすることができます。

確認のメッセージが表示されますので「YES」を選び、●ボタンでロードできます。

「セーブ」アイコンを選び、●ボタンで決定します。

✚字キーでセーブするノートを選び、●ボタンで決定します。

別のコントローラパックにセーブする場合は、✚字キーで空きのあるコントローラパックを選び、●ボタンでセーブできます。



確認のメッセージが表示されますので「YES」を選び、●ボタンでセーブできます。

セーブ、ロード中はコントローラパックを抜き差ししないでください。データが消失する恐れがあります。



氷室 魁

年齢：18才
身長：172cm　体重：68kg
格闘スタイル：中国拳法

PROFILE

その道では名を轟かせている、中国拳法を操る格闘少年。
女性にはまったく興味がなく、日夜修行に明け暮れる。
今回の手紙を受け取り、伝説の格闘家と闘える絶好のチャンスと意気込んでいる血気盛んな18才。

■打撃技■

技名	ボタン	入力
[illegible]	↑Ⓑ	↑P
[illegible]	↑Ⓐ	↑K
[illegible]	→ⒷⒷ	→PP
[illegible]	●Ⓑ→→	●P→→
[illegible]	↘Ⓑ+Ⓐ	↘P+K
[illegible]	←→Ⓑ	←→P
[illegible]	●Ⓑ→ⒷⒷ	●P→PP
[illegible]	←→→Ⓑ	←→→P
[illegible]	→↓Ⓑ	→↓P
[illegible]	↓←ⒶⒶ	↓←KK
[illegible]	↓↓Ⓐ●Ⓐ	↓↓K●K
[illegible]	↘ⒶⒶ	↘KK
[illegible]	[illegible]	↓→P+K→P→P→P→→P+K P+K

■投げ技■

技名	ボタン	入力
[illegible]	→←Ⓑ+[R]	→←P+G
[illegible]（上段キック返し）	↙Ⓑ+Ⓐ	↙P+K

色のボタン表記はP(パンチ)、K(キック)、G(ガード)で書かれています。



薊・キャロル・リン

年齢：16才

身長：155cm　体重：48kg

格闘スタイル：カラリパヤット（インド武術）

PROFILE

父はインドでも名門の武術家、母は元大物女優。
幼少の頃より祖父に武術を教わり正式伝承者となるが、もうひとつの顔は現在売りだし中の超人気アイドル。
10年前に失踪した父の手がかりを求めてこの闘いに参加する。

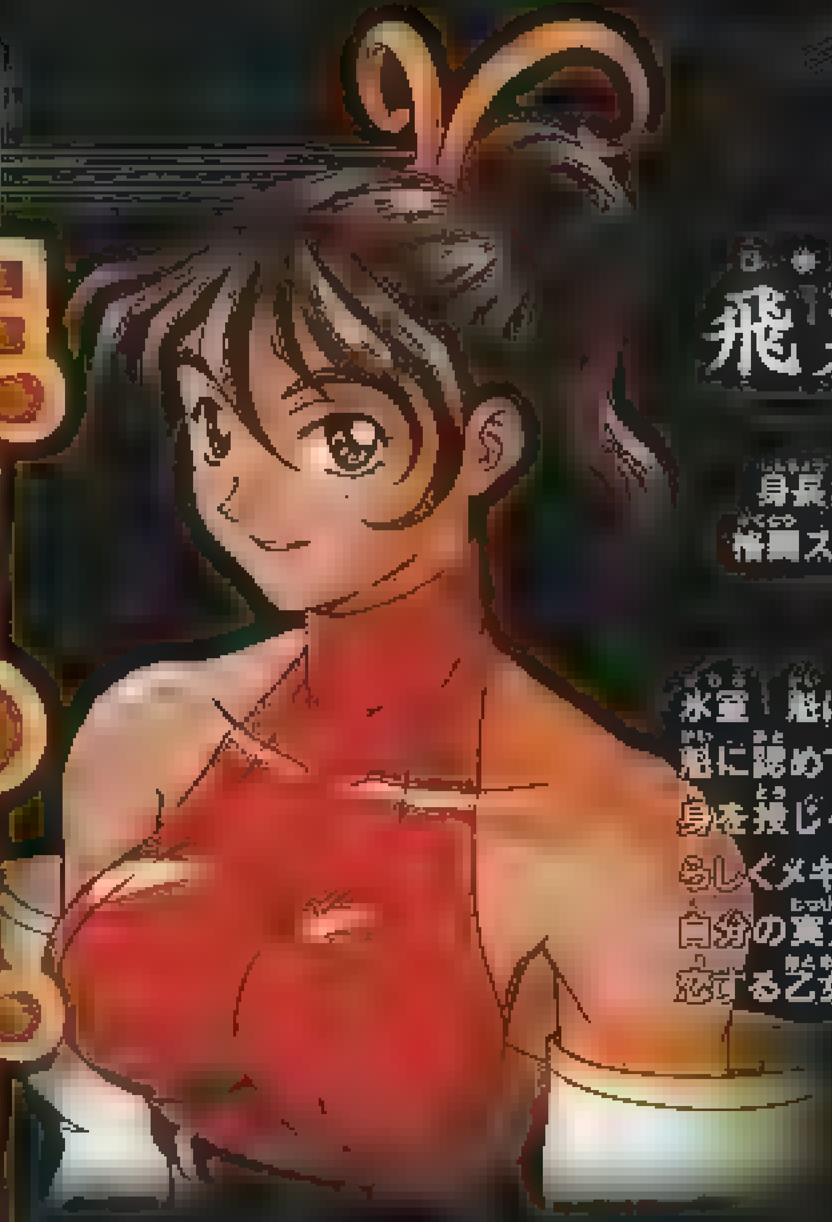
■打撃技■

技名	コマンド	
[illegible]	Ⓑ7回連打	P7回連打
[illegible]	⬇↘➡Ⓑ	⬇↘➡P
[illegible]	➡ⒷⒶ	➡PK
[illegible]	⬅Ⓑ	⬅P
[illegible]	↘ⒷⒷ	↘PP
[illegible]	⬇Ⓑ+ⒶⒷ	⬇P+KP
[illegible]	⬅Ⓐ	⬅K
[illegible]	⬇Ⓐ+「R」⬅Ⓑ	⬇K+G⬅P
[illegible]	↗Ⓐ	↗K
[illegible]	➡ⒶⒶ	➡KK
[illegible]	⬇ⒶⒶ+「R」	⬇KK+G
[illegible]	壁を背に➡Ⓐ	壁を背に➡K

■投げ技■

技名	コマンド	
[illegible]	⬅Ⓑ+「R」	⬅P+G
[illegible]（上段パンチ返し）	壁を背に⬅Ⓑ	壁を背に⬅P
[illegible]	相手がしゃがみ中⬇Ⓑ+Ⓐ+R	相手がしゃがみ中⬇P+K+G

Hiyu Serina



飛勇 瀬里奈

年齢：17才
身長：165cm　体重：57kg
格闘スタイル：コマンドサンボ

PROFILE

氷室 魁に恋する女子高生。魁に認めてもらいたくて格闘の世界に身を投じるが、もともと素質があったらしくメキメキ腕を上げてしまった。自分の実力を試してみたい気持ちと恋する乙女心から闘う決意をする。

■打撃技■

技名	コマンド	コマンド
[illegible]	↓→Ⓑ	↓→P
[illegible]	→→Ⓐ	→→K
[illegible]	Ⓐ+[L R]ⒶⒶ	K+GKK
[illegible]	→↓Ⓐ	→↓K
[illegible]	→→Ⓑ	→→P
スレッジエルボー	←Ⓑ	←P
[illegible]	↘Ⓑ	↘P
エルボーリバース	↗Ⓑ	↗P
オルタネイトエルボー	Ⓛ→	P→
[illegible]	→ⒷⒷⒷ	→PPP
[illegible]	←ⒷⒷⒶ	←PPK
[illegible]	←Ⓑ+Ⓐ	←P+K

■投げ技■

技名	コマンド	コマンド
[illegible]	相手が壁を背に→Ⓑ+[R]	相手が壁を背に→P+G
[illegible]	←→Ⓑ+[R]	←→P+G
ダブルフェイススラップ	→Ⓑ+[L R]Ⓑ+[L R]	→P+GP+G



堺勇馬

年齢：26才

身長：187cm　体重：87kg

格闘スタイル：

ムエタイ、カポエラ、キックボクシングの総合格闘技

PROFILE

「自分こそ最強の漢である。」その信念から自ら闘いに身を投じる。己の体を人間凶器と成るべく旅をし、猛獣相手に稽古をつける。闘いの中のスリルと緊張感にたまらない快感を見出すらしい。料理の腕もかなりのもので、将来は最強の料理人になるのが夢である。

■打撃技■

[illegible]	↙Ⓑ	↙P
[illegible]	↘Ⓑ●Ⓑ	↘P●P
[illegible]	→Ⓑ	→P
[illegible]	←Ⓐ+[R]	←K+G
[illegible]	→Ⓐ+[R]Ⓐ	→K+GK
[illegible]	→↘↓↙→Ⓐ	→↘↓↙→K
[illegible]	↙ⒶⒶ	↙KK
[illegible]	↘ⒶⒶⒶ	↘KKK
[illegible]	↓Ⓐ+[R]Ⓐ+[R]	↓K+GK+G
[illegible]	→→Ⓐ	→→K
[illegible]	←[R]	←G

■投げ技■

[illegible]	相手が壁を背に ←→Ⓑ+[R]	相手が壁を背に ←→P+G
[illegible]（上段パンチ返し）	←Ⓑ+Ⓐ	←P+K
[illegible]	↓→Ⓑ+[R]	↓→P+G
シザーツイストクラッシュ	←Ⓑ+[R]	←P+G



桐生院 美樹

年齢:20才
身長:174cm 体重:65kg
格闘スタイル:マーシャルアーツ

PROFILE

マーシャルアーツを始めて2年で無敗伝説を作り出した、天才格闘女子大生。彼女の留守中、何者かに家族を惨殺されるという悲しい過去を持つ。犯人はまだ見つかっておらず、腕の立つ格闘家か特殊な訓練を積んだ者としかわかっていない。
今度の闘う相手の中に犯人がいるかもしれないと、復讐心を燃やしている。

■打撃技■

技名	コマンド	コマンド
[illegible]	←→Ⓐ	←→K
トルネードストレート	←→Ⓑ	←→P
トルネードフック	↙Ⓑ	↙P
ブリーズスパーク	ⒷⒷ↓Ⓐ	PP↓K
[illegible]	→ⒷⒷⒷ	→PPP
[illegible]	↙ⒷⒶ	↙PK
[illegible]	Ⓑ+ⒶⒷ	P+KP
[illegible]	←Ⓐ+[illegible]	←K+G
[illegible]	↖ⒶⒶ	↖KK
[illegible]	→→Ⓐ	→→K
[illegible]	→Ⓑ←→Ⓑ	→P←→P
[illegible]	←ⒷⒷⒷ	←PPP
[illegible]	→Ⓑ+ⒶⒷ	→P+KP

■投げ技■

技名	コマンド	コマンド
[illegible]	壁の前で→→Ⓑ+[illegible]	壁の前で→→P+G
[illegible]	↘Ⓑ+[illegible]	↘P+G



キラー・金剛

年齢:24才
身長:192cm 体重:97kg
格闘スタイル:プロレスリング

PROFILE

新進レスラーの筆頭的存在。今回の手紙が手違いで届かず、当初は訳も分からないまま闘いに巻き込まれてしまう。事情を把握してからは、これを機会に知名度を上げて新団体設立の野望を果たそうと燃えている。

■打撃技■

[illegible]
←→ⒷⒷⒷ
←→PPP
[illegible]
Ⓑ+Ⓐ
P+K
リバースエルボードロップ
↘ⒷⒷ
↘PP
[illegible]
←Ⓑ+Ⓐ
←P+K
[illegible]
↓↓Ⓑ
↓↓P
[illegible]
↓↘→Ⓐ
↓↘→K

[illegible]
Ⓑ+Ⓐ+[R]
P+K+G
[illegible]
←→Ⓑ+Ⓐ+[R]
←→P+K+G
[illegible]
壁を背に三角飛びから↖Ⓑ
壁を背に三角飛びから↖P
[illegible]
相手が壁を背に→Ⓑ+[R]
相手が壁を背に→P+G

■投げ技■

[illegible]パイルドライバー
↘Ⓑ+[R]
↘P+G
キラー[illegible]
←→Ⓑ+[R]
←→P+G
[illegible]ジャイアントスイング
←↙↓↘→Ⓑ+[R]
←↙↓↘→P+G
ブルドッキングヘッドロック
相手がしゃがみ中↓Ⓑ+Ⓐ+[R]
相手がしゃがみ中↓P+K+G
アキレス腱固め([illegible])
↘Ⓑ+Ⓐ
↘P+K



八重樫 薫

年齢：19才
身長：163cm 体重：61kg
格闘スタイル：古武術全般

PROFILE

瀬里奈に想いを寄せ、魁を一方的にライバル視して修行に励む。魁を倒して優勝したら瀬里奈が振り向いてくれると思いこんでいる。
恋のためだけに闘う天才肌のお調子者。

■打撃技■

[illegible]	ⒷⒷⒷ	P P P
[illegible]	→ R ⒷⒷ	→ G P P
[illegible]	↓→Ⓑ	↓→P
[illegible]	→→Ⓑ	→→P
[illegible]	→Ⓑ+Ⓐ	→ P+K
[illegible]	→↘Ⓑ	→↘P
[illegible]	←↓ⒶⒶ	←↓K K
[illegible]	→→Ⓐ	→→K
[illegible]	↘ⒶⒶ	↘K K

■投げ技■

[illegible]背負い	Ⓑ+Ⓐ+ R	P+K+G
[illegible]返し	相手がしゃがみ中↓Ⓑ+ R	相手がしゃがみ中↓P+G
[illegible]背負い（上段キック返し）	←Ⓑ+Ⓐ	← P+K
[illegible]（中段攻撃返し）	↙Ⓑ+Ⓐ [illegible]	↙P+K P
[illegible]	壁を背に←Ⓑ+ R Ⓑ+ R	壁を背に←P+G P+G
[illegible]	相手がダウン時に↓↑ⒷⒷ+ R	相手がダウン時に↓↑P P+G



神呪寺 狂也

年齢:27才

身長:182cm　体重:79kg

格闘スタイル:自己流ストリートファイト

PROFILE

完全犯罪こそ美学であると信じ、闘いに悦びを見出し血を求めて犯罪を繰り返す知能犯。多くの犯罪に関与するが、証拠がないために逮捕歴は無し。
今回の手紙を受け取り、思う存分血を流せると異常なほどハイテンションになっている。

■打撃技■

技名		
ダブルデストラクション	Ⓑ+ⒶⒷ	P+K P
クラッシュアップサイドダウン	→ⒶⒷ	→K P
スパークナックルブロー	→↘↓↙←ⒷⒷ	→↘↓↙←P P
デビルスクランブル	↙ⒶⒶⒶ	↙K K K
デスアッパー	↘Ⓑ	↘P
パワードフック	←→Ⓑ	←→P
ブラッディークロス	←→ⒷⒷ	←→P P
キリングミサイル	→→Ⓑ+Ⓐ	→→P+K
ウォールスプリングダイブ	壁を背に←Ⓑ+Ⓐ	壁を背に←P+K

■投げ技■

技名		
ブラッディファイナル	Ⓑ+R→→Ⓐ	P+G→→K
グラップルヘッドクラッシュ	Ⓑ+R→Ⓑ	P+G→P
マーダーインパクト・ダブル	←→→Ⓑ+R	←→→P+G
ダブルウォールブレイカー	相手が壁を背に←Ⓑ+R Ⓑ+R	相手が壁を背に←P+G P+G
フロアーヘッドクラッシュ	相手がダウン時に↓Ⓑ+R	相手がダウン時に↓P+G
ストーンクラッシャー	相手が壁を背に←→Ⓑ+R	相手が壁を背に←→P+G

G.A.S.P!! 攻略法

その1

吹っ飛ばされたらⒸボタン(Sボタン)連打で受け身をとれ!
受け身の後、Ⓐボタン(Kボタン)を連打すれば即攻撃だ!

その2

水や段ボール、古タイヤなどの上にダウンするとクッションになってダメージを軽減してくれるが、ガラスや火の上にダウンすると、大ダメージを受けてしまうので要注意!

その3

木箱や低い柵などに追いつめられたら、障害物に向かって✚字キーを2回押せば、障害物を飛び越えて向こう側のフィールドに行くことができるぞ!

その4

同じ技を連続して出し続けると技のキレが悪くなり、スピードが遅くなるぞ!

その5【タッグバトルモード】

キャラクター同士の相性や性格によって、仲間になりやすい相手と仲間になりにくい相手がいる。特に2人目の仲間を増やす場合は、1人目の仲間と相性のいいキャラクターの方が仲間になりやすいぞ!

その6【タッグバトルモード】

仲間にしたい相手とは、最初の内に対戦した方が仲間にしやすいぞ!

その7【エディットモード】

エディットキャラクターは、技を何も持っていない状態からスタートし、最初に闘った相手に基本的な動作(移動、基本攻撃、起き上がり攻撃等)を教わる。
だから最初の相手は重要だぞ、慎重に選べ!!

使用上のご注意

⚠警　告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注　意

●NINTENDO 64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

《 使用上のおねがい 》

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。



この64(ロクヨン)マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けている NINTENDO 64
関連製品に表示されています。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

Fighters' NEXTream

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京サービスセンター 〒163-0448 東京都新宿区西新宿2-1-1 TEL03-3348-4500(代)
大阪サービスセンター 〒561-0834 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL06-334-0335(代)

●商品に関するお問い合わせは● フリーダイヤル 0120-086-573 (ハロー　コナミ)
お客様相談室 コナミホットライン
(ナンバーディスプレイ)を利用しています。
営業時間:月曜日〜金曜日(祝日を除く)
午前10:30〜12:00/午後1:00〜5:00
電話番号はお間違えのないようにおかけください。

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月第2・4月曜日内容一新) 東京03-3436-2277 大阪06-455-0477
インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/

開発:コナミ コンピュータ エンタテイメント 大阪　インターネット情報サービス http://www.konami.co.jp/kceo/